



# **Eyewitness-lyhytanimaation tuotantoprosessit**

Joona Salo

Opinnäytetyö,  
kirjallinen osuus  
Huhtikuu 2014  
Kuvataiteen koulutusohjelma

## TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu

Kuvataiteen koulutusohjelma

Joona Salo:

Eyewitness-lyhytanimaation tuotantoprosessit

Opinnäytetyö 22 sivua

Huhtikuu 2014

---

Tutkielmani käsittelee Eyewitness -lyhytanimaation tuotantoprosesseja kriittisestä näkökulmasta. Syy tutkielman tekemiseen on pedagoginen - halusin jakaa kantapään kautta oppimani informaation tulevien opiskelijoiden kanssa, ja verrata omia toimintamallejani animaatiotaiteen tuotannollisten lähtökohtien teoriaan. Pelkästä käsikirjoittamisesta tai kuvakäsikirjoittamisesta pystyisi kirjoittamaan kokonaisia kirjasarjoja, mutta tutkielmani tarkoitus ei ole kääntää jokaista kiveä ympäri, vaan pikemminkin valottaa tuotantoprosessin eri vaiheita, jotta projektia alottavalle ei tulisi eteen vastaavia ongelmia joihin itse törmäsin. Tutkielmassa pohditaan suunnitelmallisuuden ja suunnattomuuden suhdetta animaatiotuotannossa.

Lyhytanimaation voi käydä katsomassa täältä:

<http://vimeo.com/91101321>

---

Asiasanat: animaatio, tuotantoprosessi

## **ABSTRACT**

Tampere University of Applied Sciences

Fine Arts Degree programme

Bachelor of Culture and Arts

Joona Salo:

Eyewitness animation short films production process

Bachelor's thesis 22 pages

April 2014

---

My thesis deals with Eyewitness animation short film's production process from a critical point of view. The reason for doing it is primarily pedagogic - i want to share the knowledge I have learned from making an animated short with future students, and reflect my own operating model with the industry standard divided by theory regarding animation crafting. The purpose of the thesis is not to give a whole understanding of a professional production process, but rather to give some insight points of the problems during my production journey. Thesis deals with the relationship between planned and spontaneous in an animation production.

The animation can be viewed here:

<http://vimeo.com/91101321>

---

Key words: animation, production

## SISÄLLYS

1	JOHDANTO.....	5
2	PREPRODUKTIO.....	6
2.1	Käsikirjoitus.....	6
2.2	Hahmosuunnittelu.....	7
2.3	Kuvakäsikirjoitus.....	9
2.4	Animatic.....	11
3	PRODUKTIO.....	12
3.1	Animointi.....	12
3.2	Taustat ja still-elementit.....	15
3.3	Äänet.....	16
4	POSTPRODUKTIO.....	18
4.1	Koosto.....	18
5	POHDINTA.....	20
	LÄHTEET.....	21

## 1 JOHDANTO

*Eyewitness* on lyhytanimaatio, jossa seurataan lasta ja hänen perhettään. Tarinan protagonistiksi on perheen poika, joka yrittää saada vanhempiansa huomion, muttei onnistu siinä, sillä vanhemmat eivät näe häntä. Teos kertoo vanhempien ja lapsen välisestä kuilusta. Animaatiossa mahdoton on mahdollista ja se on valjastettu tukemaan tarinankerrontaa.

*Eyewitness* –lyhytanimaatio on tietokonesovelluksia ja traditionaalisia metodeja käyttämällä tehty noin neliminuuttinen sekatekninen tietokoneanimaatio. Animaation tuotannossa on ollut mukana kaksi pääasiallista tekijää, mutta mukana on ollut kaiken kaikkiaan kuusi ihmistä. Tutkielmassa käydään läpi pienen tuotantotiimin haasteita ja hyötyjä.

Tutkielma avaa animaatiopioneerien ja -ohjaajien, kuten Tony Whiten, Richard Williamsin ja Andrew Stantonin ajatuksia animaation tekemisestä, ja heidän ohjeita verrataan *Eyewitness* –animaation tuotannon kulkuun. Tutkielma pohtii myös milloin tuotannollisista maneeereista on hyötyä ja milloin niistä voi olla haittaa.

## 2 PREPRODUKTIO

### 2.1 Käsikirjoitus

Käsikirjoitus aloitetaan yleensä tarinassa käsiteltävästä teemasta. Pixar -animaatiostudion elokuvien menestyksen kerrotaan johtuvan niiden mukaansa tempaaviista tarinoista ja siitä, miten tarina on kerrottu (Singer 2007, 57). Yritin lopputyöni kohdalla pelkistää tarinaa mahdollisimman paljon, mutta jättää silti katsojalle jotakin oivallettavaa. Minulle tarinankerronnan tärkeimpiä elementtejä on oivaltavuus. Tarinassa pitää olla jotakin nokkelaa, joka pitää mielenkiintoa yllä.

Tarinan luominen tyhjästä on prosessi, jossa autenttisimmat ideat syntyvät Monty Python -käsikirjoittajan John Cleesen mukaan pysymällä mahdollisimman pitkään epätietoisuuden tilassa (Cleese 2013). Yhä useampi idea jonka päädyn käyttämään syntyy tehdessä jotakin rutiininomaista, joka ei vaadi liikaa ajattelua. Eyewitness -animaation draamankaari syntyi suihkussa. Tarina on lähtökohtaisesti kertomus omista kokemuksistani, mutta projektin edetessä uusia henkilökohtaisia näkökulmia syntyi jatkuvasti. Olenkin huomannut, että henkilökohtaisuus tuo tarinaan kriittisen tekijän - palan tarinankertojaa.

Animaatio vaatii käsikirjoittamista siinä missä esimerkiksi sarjakuva tai elokuvallinen ilmaisu. Toy Story -animaation käsikirjoittaja ja ohjaaja Andrew Stanton on sanonut, että hyvä tarinankertoja oppii virheistään, on valmis tekemään niitä ja valmis korjaamaan ne (Singer 2007, 58). Oman tarinani teema ei muuttunut teoksen edetessä, mutta aluksi tarina oli mitoitettu liian pitkäksi, ja siinä oli synkempiä tarinankerronnallisia elementtejä, kuten kohtaus, jossa pojan oli tarkoitus kaivertaa isälleen veitsellä silmät. Pyrin ottamaan tarinankerronnassa huomioon myös kohdeyleisön, enkä halunnut rajata tarinaa groteskiudella vain aikuisten katsottavaksi. Tämä palkitsikin lopputyönäyttelyn avajaisissa, jossa animaationi kiinnosti myös lapsia. Halusin pitää myös avoinna mahdolliset lähestymiset YLE Pikku Kakkoseen. Vaikka animaationi tarinan tematiikka on ideologisesti hyvin vakava-aiheinen, se sopii loistavasti myös perheen pienimmille kerronnan kepeyden vuoksi.

Pixar-animaatiostudion tuotantotiimi on massiivinen. Pixarin käsikirjoittajat ja kuvakäsikirjoittajat joutuvat Animation World Magazinen artikkelin mukaan puhaltamaan yhteen hiileen luodakseen emotionaalisesti latautuneen eheän tarinan. (Singer 2007, 59). Oma luova tuotantotiimini oli hyvin pieni, joten tätä ongelmaa ei syntynyt. Suunnitteluvaiheessa mukana toimi assistentti Emma Kiiski, joka suunnitteli animaatiossa esiintyvän kissan visuaalisen ilmeen. Muuten tarinan ja visuaalisen ilmeen takana seisoo vain allekirjoittanut, joka teki luonnollisesti päätöstenteosta huomattavasti helpompaa. Olisi kiinnostavaa nähdä, miten laajempi, esimerkiksi kahdenkymmenen ihmisen tuotantotiimi omine tuottajineen ja käsikirjoittajineen, muuttaisivat teostani. Tärkeintä animaation suunnittelussa on mielestäni ottaa huomioon työmäärä ja pyytää apua kokeneemmalta, joka todella hahmottaa suuremman kuvan. Suosittelen animaatiolyhytelokuvaa käsikirjoittaessa priorisoimaan jatkuvalla syötöllä ja olemaan valmis tiputtamaan pois ns. turhia kohtauksia, joihin ei yksinkertaisesti resurssit riitä. Tuntuu, että tämä vain terävöittää ilmaisua.

## 2.2 Hahmosuunnittelu

Hahmosuunnittelulla tarkoitetaan animaation hahmojen visuaalisen ilmeen konseptointia. Lopputyöanimaatiossani on kolme päähenkilöä, eli perheen poika, isä ja äiti, sekä yksi sivuhenkilö, perheen kissa. Vaikutin hahmojen persoonallisuuksiin vain niiden vaatteiden värivalintojen kautta. Pojalla on vihreät luonnonläheisen eloisat vaatteet, ja vanhempien vaatetukset ovat sini-harmaan -sävyisiä – aivan kuten perheen kotikin, jossa tunnelma on kolkko. Värimaailman tuli silti olla harmoninen ja eheä, joten räikeitä värejä ei tarinassa esiinny vaan lähinnä sinisen eri pastellisävyjä.

Animaatiossa pojalla on isän leuka ja äidin nenä. Halusin, että isähahmo näyttää hieman uhkaavalta ja karskilta. Tony Whiten (2009, 236) mukaan animaatiossa pyöreät visuaaliset elementit ovat pehmeitä ja terävät aggressiivisia. Animaatiossani isällä on terävä nenä, mutta muutoin isä on vain isokokoinen luoden tunteen hänen auktoriteetistaan. Tein animaatiooni päätöksiä intuitiivisesti, enkä miettinyt mitä muotokieli kommunikoi katsojalle. Äiti ja poika ovat siroja. Visuaalinen ilme ottaa vaikutteita mm. Alexandre Zedig Diboinen kuvitustyylistä. Teoksen visuaalisessa ilmeessä on huumoria, joka vastapainottaa vakavaa tarinaa.

Animaatiopioneeri Walt Disney on sanonut, että ennen kuin on valmis piirtämään hahmoja pitää tuntea ne perin pohjin (Thomas & Johnston 1981, 395). Itse koen, että hahmon visuaalinen ilme generoi yhtäläillä ajatuksia ja asia ei ole aivan noin yksiselitteinen. Silti yksi relevantti asia, jota tulisi pohtia jo käsikirjoitusvaiheessa on se, onko hahmojen visuaalisella ilmeellä tarinankerronnallinen taso. Jos olisin ensin kirjoittanut lopputyön käsikirjoituksen kunnolla loppuun, olisi hahmojen visuaalinen ilme voinut vastata niiden luonteenpiirrettä. Sainkin kuulla asiasta sähköpostilla lehtorilta, joka opettaa Tampereen ammattikorkeakoulussa käsikirjoittamista. Hänen mielestään hahmosuunnittelua ei kannata tehdä ennen kuin käsikirjoitus on valmis. Olen nyt asiasta hänen kanssaan yleisesti samaa mieltä, mutta haluan jatkossakin pitää oveni avoinna monille mahdollisuuksille. Suunnittelin oman animaationi hahmoja samanaikaisesti käsikirjoitusprosessin kanssa. Hahmojen luonteet eivät kuitenkaan pienen tuotantotiimini ja aikatauluni puitteissa tuntuneet hirveän relevantilta tarinan kannalta, joten en päätenyt tällä kertaa pohtimaan pidempään sitä, miltä esimerkiksi pojan isä animaatiossa näyttäisi, jos hän kävisi töissä silakkatroularilla.



Kuva 1: Eyewitness -animaation päähenkilön ”turnaround” -character sheet (Joonas Salo 2013)

Loppu viimein olen sitä mieltä, että kannattaa pallotella animaation ilmeen ja tarinan välillä, ja mikäli mahdollista, ottaa mukaan visuaalista suunnittelua jo käsikirjoitusvaiheessa. David Lynch (2008, 30) avaa kirjassaan *Catching the big fish*, että *Blue Velvet* elokuvan käsikirjoitus on lähtenyt liikkeelle visuaalisista ärsykkeistä aktion ja reaktion vuorovaikutuksessa. *Blue Velvet*, hänen yksi tunnetuimmista teoksista, syntyi punaisista huulista, nurmikentästä sekä Bobby Vintonin tulkitsemasta laulusta ”Blue Velvet” (Lynch 2008, 30). Ideat tulevat mitä kummallisimmista paikoista. Myös tarinan muovaaminen hahmosuunnittelun, tai muun produktiovaiheen kesken kannattaa pitää mahdollisena vaihtoehtona.



## 2.3 Kuvakäsikirjoitus

Kuvakäsikirjoituksella tai storyboardilla tarkoitetaan käsikirjoituksen havainnollistamista kuvin. Kuvakäsikirjoitus voidaan tehdä pieninä thumbnail -kuvakkeina tai isompina koko sivun kuvina. Yleensä storyboard kuvan yläkulmaan laitetaan kuvan infot tekstinä (White 2009, 255-257). Kuvissa voidaan ottaa infoilla huomioon esimerkiksi kuvanumero, kohta, kamera-ajot ynnä muita tilannetta havainnollistavia merkintöjä. Itse tein lopputyöni kuvakäsikirjoituksen pienille lapuille, jotka laitoin luokkahuoneen seinälle. Tämä on yleinen tapa hahmottaa tarinan kulkua ja jotkut kohtaukset voivat tässä vaiheessa vielä kätevästi vaihtaa paikkaa.

Staging tarkoittaa asioiden sommittelua niin, että katsoja ymmärtää heti mitä kuvassa on (Byrne 1999, 95). Tampereen ammattikorkeakoulun animaatiolehtorin mukaan hyvin stageattu hahmo kertoo pelkällä silhuetillaan mitä kuvassa paraikaa tai seuraavaksi tapahtuu. Animaatiossani on kohta, jossa poika pitää kädessään paperia. Tämä on esimerkki stageuksesta, joka ei toimisi pelkkänä silhuettina. Ohjaava animaatiolehtori kehoittikin minua stageamaan pojan niin, että paperi ja poika eivät olisi päällekkäin, vaan, että poika työntäisi paperia pois itsestään kohti isäänsä. Tarkoituksena oli muuttaa kohtauksen sommitelma paremmaksi, mutta tämän storyboard -kuvan ääriviivat päätyivät poikkeuksellisesti lopullisiin kuviin, joten aikataulullisista syistä en päätenyt korjaamaan tätä asiaa.

Katseen hallinta on tärkeää. Arvostetun 2d-animaattorin Don Bluthin työntekijä Mark Byrne (1999, 75) kirjoittaa kirjassaan *The art of layout and storyboarding*, että ensin tulisi priorisoida kohtauksessa hahmoihin ja sitten vasta sekundaarisiin elementteihin kuten taustoihin. Animaatiossani tämä toteutui vaihtelevalla menestyksellä, sillä suhtauduin syväpäterävyyksiin ja stageukseen ilman teoreettista tietoa intuitiivisesti. Luotin harhakuvitelmissani siihen, että taideopiskelijana minulla on riittävästi silmää valikoimaan paras mahdollinen kuvakulma viestiä idea, mutta niin kuin edellä mainitsin, nyt tekisin asioita varmasti toisin. Suosittelen etsimään googlen kuvahausta "storyboard +template" -hakusanoilla tulostettavia kuvakäsikirjoitus pohjia ja suhtautumaan preproduktioon tosissaan. Luova prosessi on ideointivaihe, jonka jälkeen alkaa monotonisempi vaihe, eli idean työstäminen, jossa uusia ideoita ei voi jatkuvasti ottaa mukaan tuotantoon (Cleese, 2013).

Käytin kuvakäsikirjoituksessa Sketchup -3d-mallinnus ohjelmaa, jolla pystyy nopeasti tekemään visuaalisia 3d-elementtejä kuten taloja, puita yms. Tämän jälkeen pyöritin 3d-tilassa näkymän mieleiseksi ja valitsin shottien kuvakulmat. Tarkoitus oli tämän metodin kautta pystyä vaikuttamaan kuvien perspektiiviin helposti, sillä lopulliset still-elementit eivät olleet 3d:ta vaan 2d:ta. Nämä layout –kuvat olisivatkin toimineet lähinnä apua antavina työkaluina. Tämä vaihe oli mielenkiintoinen ja opettava kokemus, mutta lopullisen teoksen kannalta melko turha, sillä päädyin jättämään animaatioissa olleen layout –suunnittelua vaatineen kaupunkikohtauksen kokonaan pois.

Ideaalissa kuvakäsikirjoituksessa otetaan huomioon myös liike (White 2009, 295). Esimerkiksi kamera-ajo voidaan tehdä kahden kuvan välille seuraamaan tiettyä liikettä. How to make animated films kirjassaan White demonstroi kuvassa golf-pelaajaa lyömässä palloa. Samassa kuvassa on golfaaja lyömässä golfpalloa, pallo ilmassa ja kohde johon pallo osuu. Kamera seuraa kuvan aikana ilmassa lentävää palloa kohteeseen, joten yhden shotin tapahtumat on rajattu kolmella kamerarajauksella saman kuvan sisään (White 2009, 295). Omassa lopputyöanimaatiossani oli vähän kamera-ajoja. Animaation alussa on ajokohtaus, jossa kamera seuraa autoa läpi metsän, ja tämä on visuaalisesti mielestäni mielenkiintoisimpia kuvia animaatiossani. Pixarin kärikirjoittaja ja ohjaaja Andrew Stanton sanoo haastattelussaan Animation World Magazinelle, että tärkeintä on miten sanot, eikä mitä sanot (Singer 2007, 57). Kuvakäsikirjoitukseen tulee suhtautua vakavasti ja siihen tulee varata reilusti aikaa. Kolmen lyhytanimaation tuotannot takanani, sanoisin, että mielummin rajaa animaation visuaalisen ilmeen riittävän yksinkertaiseksi, jotta pysyy muuten aikataulussa, ja antaa tarpeeksi aikaa tuotannon alkuvaiheessa nimenomaan kuvakäsikirjoitukseen, sillä se on animaation visuaalisen tarinankerronnan perusta.



Kuva 2: Eyewitness storyboard  
(Joona Salo 2013)

## 2.4 Animatic

Kuvakäsikirjoitusta seuraa animatic. Animaticilla tarkoitetaan lopullista videomuotoon tehtyä raakaleikkausta, jossa storyboard –kuvat representoivat lopullisia shotteja (White 2009, 293). Animaticissa käytetään yleensä juuri niitä samoja kuvia, jotka laitetaan kuvakäsikirjoitus- tai toisin sanoen storyboard –vaiheessa seinälle kronologis-narratiiviseen järjestykseen. Jokainen kohtaus on selkeästi luettavissa videolta, mukana on jonkinasteiset, ei välttämättä vielä lopulliset, äänet ja yksi shotti on voitu esittää esimerkiksi kahdella peräkkäin leikatulla eri kuvalla samasta tilanteesta, täten representoiden animoitua kohtausta. Animatic pitää sisällään myös kamerapaneraukset, dollaukset ja zoomaukset. Jokainen leikkaus pyritään mitoittamaan niin, että lopullinen finaalianimaatio ei muutu rytmillisesti. Animatic on kustannustehokkain tapa nähdä mikä animaatiossa toimii ja mikä ei. Tässä vaiheessa voidaan vielä tehdä pieniä muutoksia ennen lopullisten kohtausten rakentamista. Animatic on *How to make animated films* -kirjan mukaan filmintekijän raamattu (White 2009, 300).

Joskus voi olla todella vaikeaa mitoittaa kohtauksen kestoa ennen kuin kohtausta on animoitu. Tämä onkin yleinen noviisianimaattorin moka (White 2009, 301). Kautta linjan suosittelisin itse pyrkimään näyttelemään karkeasti kohtausten kestot. Sekuntin tai parin viilauksia pystyy varmasti tekemään vielä lopullisessa editissä. Oma animaticini on hyvin eri näköinen animaatiostani. Se on lopullista tuotetta lyhyempi, ja rytmillisesti turhan hektinen. Jouduin priorisoimaan ja pudottamaan kohtauksia aikataulullisista syistä pois.

Youtubesta voi katsoa pari hyvin erilaista prosessia havainnollistavaa animaticia. Toinen on Gorillaz yhtyeen *Feel Good Inc* –animaatiomusiikkivideon animatic (Hewlett 2005). Tässä animaticissa tarinaa kerrotaan hyvin pelkistetysti ja kustannustehokkaasti. Toinen on *Despicable Me 2* –animaatioelokuvan animatic, jossa kerronta tapahtuu useammalla kuvalla. Rytmii ja kerronta on paljon Gorillazin versiota syväluotaavampaa ja kehittyneempää (Coffin & Renaud 2013). Tähän syy on raha. Lopputyössäni olisin voinut muutamien shottien kohdalla panostaa animaticiin enemmän. Huomasin tekeväni vielä pieniä muutoksia postproduktiossa, jonne muutokset eivät kuulu. Suuremmat animaatiotuotannot eivät mahdollista tämänlaista palloilua projektissa. Animaticin on tarinankerronnallisella tasolla mielestäni yleensä toimittava yhtä hyvin kuin lopullinen teos ollakseen enemmän hyödyksi kuin haitaksi.

### 3 PRODUKTIO

#### 3.1 Animointi

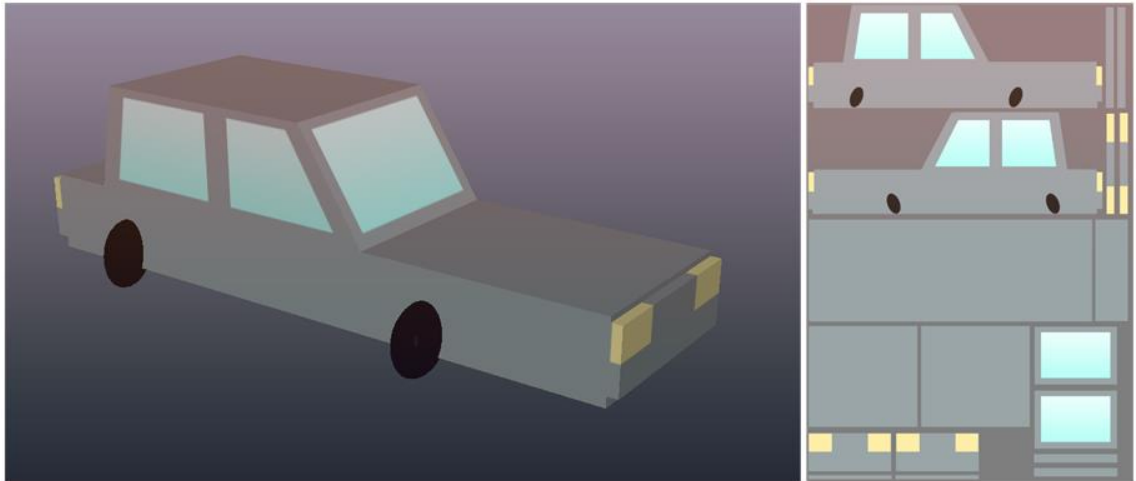
Animator's survival kit -kirjassa Richard Williams (2001, 35) viittaa edesmenneen Hollywood -animaattorin Grim Natwickin sanoneen, että dynaaminen liike animaatiossa perustuu ajoitukseen ja kuvaväleihin – timing ja spacing. Kirjan luettuani tämä iskostui takaraivooni niin kovin, etten osaisi enää tehdä animaatiota ilman näitä periaatteita. Hyvä tapa hahmottaa ajoitusta ja kuvavälejä on animoida pomppiva pallo. Williamsin mukaan pomppivasta pallosta on opittavissa animaation perusteet (Williams 2001, 36). Pallo elää eri tavalla riippuen siitä mikä on sen massa ja energia. Liikettä voi tutkia myös liioittelemalla, ja liioittelu onkin animaatiossa suvaittavaa. Minusta animaatiolle pitää olla jokin perusteltu syy ja niin tarinankerronnallisesti kuin animaatiollisesti liioittelu on hyvä syy. Usein tuntuu siltä, kuin joissakin teoksissa osaamattomuus laitettaisiin taiteellisuuden piikkiin. Minulle hyvä ja hyvin perusteltu liike on kiinnostavan animaation ydin. Huolimatta siitä, mistä animaation tyylistä on kyse, perusteet ovat samat. Silti likinäköinen ja teknisesti puristinen animaattori on joustavaa tekijää kehnompia (Whiten 2008, 23) mukaan.

Tietokoneanimaatio voidaan jakaa kahteen päähaaraan: 2d:hen ja 3d:hen, josta itse valitsin näiden kahden sekoituksen. Animaatiossani on 3d-elementtejä, kuten auto joka on kuitenkin pelkistetty näyttämään 2d:ltä sopiakseen teoksen ilmeeseen.



Kuva 3: 3D:n ja 2D:n limittyminen Eyewitness animaatiossa (Joona Salo 2013)

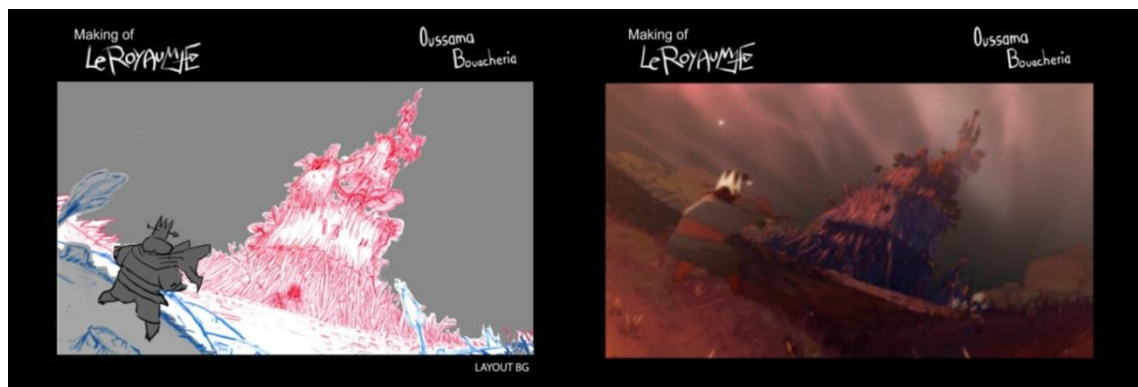
Näyttelyavajaisissa sain kuulla erään opiskelijan nähneen portfolioistani making of – kuvia, joista hänelle kävi ilmi animaatiossani olleen 3d:ta. Oppilas oli vilpittömästi yllättynyt, eikä ollut tajunnut animaatiota katsoessaan siinä olleen 3d:ta. Kysyin asiasta muiltakin, ja osa henkilöistä ei ollut pannut asiaa merkille. Tästä päätellen kahden visuaalisen tyylin limittyminen animaatiossani onnistui siis hyvin. Ehkä 3d-elementit upposivat 2d-maailmaan niin helposti, sillä niitä ei ollut liian paljon.



Kuva 4: 3D-auto  
(Joona Salo 2013)

Piirretyn animaation tekemiseen on Richard Williamsin (2001, 61) mukaan kolme erilaista lähestymistä. Tähän asti olen itse ajatellut tapoja olevan vain kaksi. Näistä toisessa piirretään keyframeit, eli ydinkuvat, joiden välit täytetään inbetween –kuvilla (pose to pose), ja toisessa metodissa mennään kronologisesti eteenpäin kuva kerrallaan kohti tapahtuman loppua (straight ahead) (Williams 2001, 16). Williams (2001, 61) mainitsee kirjassaan ystävänsä Frank Thomasin sanoneen keyframejen olevan tärkeimpiä kuvia animoinnin kannalta. Olen samaa mieltä Thomasin kanssa. Keyframeit kertovat tarinan viestin, ja näiden kuvien väliin rakennetaan kohtaus. Kolmas tekniikka Williamsin (2001, 63) mukaan on näiden kahden tekniikan kohtaaminen ja harmonia – sekoitus molempia aiemmin mainittuja. En ole ennen tullut ajatelleeksi asiaa, mutta se tuntuu luontevalta. On järkevää suunnitella animaatiota, mutta jättää varaa myös spontaaneille päätöksille, ettei liikkeestä tule turhan geneeristä ja tylsää. Nyt kun jälkeen päin suuren työtaakan jälkeen katson teostani, osa kohtauksista tuntuu tylsiltä. Tekemistä oli niin paljon, että joutui tekemään isoja kompromisseja. Luulen myös, että Richard Williamsin ja muiden animaatiotähtien työntekijämäärät ovat moninkertaisia omaan pieneen tiimiini verrattuna. Tämä onkin hyvä perustelu oman animaationi geneerisyydelle.

Eyewitness on sekatekninen tietokoneanimaatio, mutta se on ensisijaisesti piirrosanimaatio sillä sen toteuttamiseen on käytetty wacom –piirtopöytää. Jokaista kuvaa ei ole tarvinnut rajoitetun animaation perinteen mukaisesti piirtää kahteen kertaan. Animaatio ottaa temaattisesti vaikutteita ranskalaisen Les Gobelins –koulun lyhytanimaatioista. Gobelins loistaa opiskelijoiden työnäytteiden puolesta omasta mielestäni yhtenä maailman parhaimpana animaatiokouluna. Esimerkiksi Gobelins koulun Le Royaume (The King And The Beaver) –animaatio on tarinankerronnallisesti ja visuaalisesti nerokas. Se on visuaalisesti hyvin leikkisä, humoristinen, mutta käsittelee silti vakavaa aihetta eli itsekkyyttä (Alves, Rodrigues, Bouachéria, Chheng, Hary, Kevin, Malassagne & Monier, 2010). Animaationi ei ole Le Royaumeen verrattuna animaatio samassa mittakaavassa – Eyewitness on 50-luvulla paljon tehdyn rajoitetun liikkeen animaation ja traditionaalisen animaation sekoitus. Valtaosissa kuvista liike tapahtuu vain tietyssä osassa, esimerkiksi parissa kohtaauksessa kissan häntä liikkuu, mutta kissa itse on still-kuva. Le Royaumessa on satoja usean ihmisen käsin piirtämiä kuvia (Alves ym. 2010).



Kuva 5: Le Royaume making of:  
<http://vimeo.com/14567098> (Les Gobelins 2010)

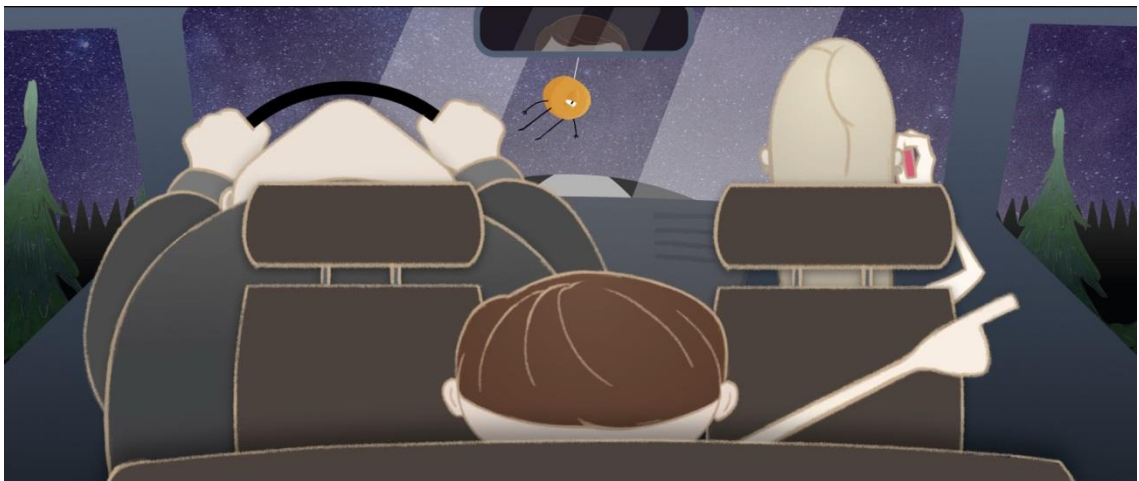
Yritin omassa teoksessani miettiä, mikä on oleellista viestiä liikkeellä, ja miten voisin käyttää minimalistiset liikkeet edukseni. Fez –pelin musiikin säveltäjä Rich Vreeland, artistinimeltään Disasterpeace puhuu seminaarissaan itsensä rajoittamisesta luovaan laatikkoon (Vreeland, 2013). Vreelandin konsepti on taiteilijan näkökulmasta mielestäni kiehtova. Yleensä aina sanotaan, että ajattele laatikon ulkopuolelta, mutta Vreeland kehoittaakin tekemään itselleen ympärilleen laatikon ja käyttämään sen hyödyksi hyvin (Vreeland, 2013). Tällaista itsensä rajoittamista joutuu tekemään hahmosuunnittelun lisäksi myös animointivaiheessa. Tuottaja joutuu päättämään millä tekniikalla animaatio toteutetaan, jonka jälkeen ei enää sooloilla. Itse vastasin lopputyössäni sekä tuotannollisista päätöksistä että animoinnista. Tein animaatiooni TVPaint-animaatio-

ohjelman sisälle omat työkalut, joita käytin alusta loppuun saakka visuaalisen yhdenmukaisuuden ylläpitämiseksi. Opin tekniikan Anima Boutique –yrityksessä ollessani työharjoittelussa. En kuitenkaan käyttänyt yrityksen luomia työkaluja, vaan pikemminkin opiskelin niitä, ja loin itse vastaavan systeemin ohjelman sisään.

Työharjoitteluni aikana opin myös etäältä hieman projektinhallinnointia. Organisoisin jokaisen kohtauksen vastaamaan lyhennettä ”SC” (scene). Jokainen shotti oli merkitty lyhentein ”SH”. Jokaisella kohtauksella oli projektinhallinnollisista syistä oma loogisesti numeroitu juurikansio, jonka sisällä oli itse kohtaus ja sen sisällä olevat siihen kuuluvat tiedostot. Kirjoitin myös usein projektitiedoston nimeen mitä kohtauksessa tapahtuu. Osa apulaisistani ei puhunut suomea, joten projektinimet saattoivat olla muotoa ”SC10\_SH4\_dad\_gets\_eyes.tvpp”.

### 3.2 Taustat ja still-elementit

Teoksen taustat on tehty Molotow –tusseilla ja originaalit kuvat ovatkin hyvin kirkkaita. Kuitenkin tarinan edetessä halusin antaa väreille myös tarkoituksen, joten tiputin sisätiloista saturaatiota alaspäin, ja tein kodista vanhempien näköisen. Ulkona värit ovat kirkkaat ja tarkoitus oli kutsua katsoja mukaan väridynaamiseen kohtaukseen.



Kuva 6: Eyewitness autokohtaus  
(Joona Salo 2013)

Puhuimme assistenttini kanssa siitä, että olisi hienoa saada sisätilojen värit heräämään eloon tarinan käännekohdassa. Tämä idea ei kuitenkaan aikataulullisista syistä



päätynyt lopulliseen teokseen. Arkailin vähän ajatusta myös siksi, että animaatio on kauttaaltaan sinisävyinen.

### 3.3 Äänet

Animaatiossani on kolmen eri tason ääniä; ambientteja, musiikkia ja tapahtumääniä. Tietysti animaatioissa, jossa kerronta tapahtuu hahmojen keskustelun kautta on erittäin tärkeää tehdä äänet preproduktiossa tai produktion alkupäässä (White 2009, 299). Muussa tapauksessa lopulliset äänet voi tarinasta riippuen mielestäni tehdä missä vaiheessa vain käsikirjoituksen ja kuvakäsikirjoituksen jälkeen. Itse päätin tehdä ne vasta lopussa, sillä en ollut täysin varma mitkä kohtaukset lopulta päätyvät teokseen. Kirjassaan ”How To Make Animated Films” Tony White (2009, 298) kehoittaa tekemään jotkut äänet kuvakäsikirjoituksen rinnalle helpottamaan animatic – leikkauksen ajoitusta, mutta näiden ei välttämättä tarvitse olla vielä lopullisia. Teinkin itse animaationi animaticin suhteen juuri näin.

Disneyn animaatioihin tuli tietyssä vaiheessa valtavasti lisää repliikkejä ja hahmojen vuorovaikutus kasvoi mittavasti – hahmot alkoivat myös laulaa. Animaattorit joutuivat pohtimaan mitä tehdä kun hahmo puhuu (Thomas & Johnston 1981, 456). Esimerkiksi Lion King –animaatioelokuvan rooleihin on palkattu näyttelijöitä, jotka ohjaavat ääninäyttelyllään animaattoreita (Guillaume 1995). Lopputulos on siis vähintään kahden ihmisen ajatusten aikaansaama näytös.

Oma animaationi on pääosin mykkäanimaatio, jossa suurin osa kerronnasta tapahtuu ilman dialogia. Halusin silti näyttellä hahmojen tunnetiloja äännähdyksillä tai pseudopuheella, joka on geneeristä puheen kaltaista ääntelyä, mutta ei varsinaisesti mitään kieltä. Tällaista pseudopuhetta on vain yhdessä kohdassa animaatiossani. Annoin naisääninäyttelijälleni vain ohjenuoraksi käyttää monologissa sellaisia ”repliikkejä”, jotka ymmärrettäisiin universaalisti, kuten esimerkiksi puhelimeen vastaaminen ”halo” -sanalla. Lopputuloksesta tuli ruotsin, ranskan ja siansaksan sekoitus. Rakensin kohtaukset myös niin, että niihin ei tarvinnut tehdä huulisynkkaa. Huulisynkalla tarkoitetaan animoidun hahmon huulten ja ääniraidan kohtaamista; Richard Williams (2001, 304-314) antaa metodista loistavan esimerkin kirjassaan Animator’s Survival Kit. Vastasin itse pojan ja isän äänistä, mutta nämä hahmot eivät varsinaisesti puhu teoksessa mitään.



Animaatiossani myös musiikilla on hyvin tärkeä kerronnallinen merkitys. Pixar -ohjaaja Stanton on kertonut Animation World Magazinen artikkelissa musiikin olevan emotionaalisesti tärkeä tarinankerronnallinen elementti (Singer 2007, 60). Tämä on totta. Musiikilla on mielestäni vähintään yhtä suuri rooli tarinan kannalta, kuin kuvakerronnalla. Ne tukevat toisiaan ja ankkuroivat katsojan tilanteeseen. Musiikki auttaa tajuamaan sen, mitä animaatioissa emotionaalisella tasolla todella tapahtuu. The digital handbook of film making –kirjassa on hyvä esimerkki emotionaalisen latauksen tulevan juuri musiikin kautta – Psycho –elokuvan suihkukohtaus ei toimisi ilman tunnusmelodian pistäviä viuluja (Schenk & Long 2012, 317). Eyewitness –animaation musiikki on hajotettu sooloraitoihin, joilla kuvataan mielialoja tai tapahtumia. Jos yksittäiset sooloraidat kasataan kokonaisuudeksi syntyy eheä tunnusmelodia.

## 4 POSTPRODUKTIO

### 4.1 Koosto

Valtaosa animatiostani on tehty koostossa. Koostolla tai digitaalisella kompositoinnilla tarkoitetaan usemman kuvan integroimista yhdeksi eheäksi kokonaisuudeksi (Brinkmann 1999, 23). Tätä ei tule kuitenkaan sekoittaa editoimiseen eli lopullisen videopalapelin rakentamiseen, sillä kyse on metatason palapelin rakentamisesta – palapelin palojen rakentamista. Taustaelementit importoidaan koostosovelluksen alimmalle layerille (White 2009, 396). Tämä tarkoittaa sitä, että transparentilla taustalla animoituja png-kuvajonoja voidaan tuoda taustaelementtien päälle kohtaukseen. Tätä tekniikkaa kutsutaan key:aukseksi, eli tekniikka vastaa perinteistä green tai blue screeniä (Schenk & Long 2012, 384). Näin koostajalla on mahdollisuus vaikuttaa vielä tässä postproduktiivisessa työvaiheessa elementtien sommitelmalliseen hienosäätöön.

Brinkmann (1999, 17) kertoo kirjassaan, että koostaminen voidaan jakaa kahteen lokeroon – koostoihin joissa työstetään joko 3d-elementtejä tai 2d-elementtejä. Yleensä animaatio on näistä jompaa kumpaa, mutta nykyään tehdään myös paljon näiden kahden sekoitusta. Hyvä esimerkki 2d:n ja 3d:n limittymisestä on Disneyn uusi lyhytanimaatio Paperman. Paperman on tehty näyttämään 2d-animaatiolta, mutta se on todellisuudessa 3d:ta (Kahrs 2012). Papermanissa 2d-piirustukset elävät 3d-mallien päällä, joten animaattorin tarvitsee piirtää vain key-kuvat, jonka jälkeen tietokone laskee inbetween – välikuvat. Toinen esimerkki 3d-animaatiosta, joka on tehty näyttämään 2d:ltä on Ozo – lyhytanimaatio vimeossa (Vial, Brunet, Martin & Matthieu Garcia, 2011). Ozossa elementit näyttävät litteiltä kuitenkin olematta sitä. Disneyn Papermanin teknologia viehättää, mutta teknologia ei ole vielä täysin arkipäivää. Sen sijaan koitin animaatiossani juuri autokohtauksilla imitoida Ozon litteää tilantuntua, vaikka animaation auto olikin 3d –mallinnettu. Animaatiossani on auton lisäksi myös koostettu toisenlaista 3d-teknologiaa. Daniel Giesin videossa ”Do you know what nano means” on asetettu 2d-elementtejä z-akselilla kolmiulotteiseen tilaan (Gies, 2010). Tämän tekniikan voisi rinnastaa tilanteeseen, jossa paperinuket eivät ole vierekkäin tilassa samalla akselilla, vaan toinen on katsojasta kauempana. Tällaisessa tilanteessa jos katsoja liikuttaa päätään tarpeeksi, toinen litteä paperinukke on toisen takana. After Effects –kompositointisovelluksessa voi asettaa litteitä 2d-elementtejä 3d-tilaan ja luoda kamera-ajoilla Giesen animaation tavoin tilan tuntua. Animaationi lopussa on

hyödynnetty tätä tekniikkaa. Koostin animaationi melko kiireessä, joten en päässyt kokeilemaan mitä kaikkea tilan ja litteän vuorovaikutuksesta parhaimmillaan voisi syntyä.

After Effects -koostosovelluksessa voi myös animoida esimerkiksi leijuja partikkeleita. Tätä vaihetta kutsutaan visuaalisten efektien lisäämiseksi ja nämä olivatkin tarinassani viimeisiä tarinallisia silauksia (Schenk & Long 2012, 380-381). Tein koostossa myös muutoksia tarinankerrontaan lisäämällä vektorialueen indikoimaan spottivalosta, joka menee päälle pojan oivaltaessa jotakin. Itse oivalsin tämän ylimääräisestä ääniraidasta kesken leikkauksen. Palasin mielenkiintoisen äänen vuoksi takaisin koostoon leikkauksesta ja lisäsin spottivalon pojan ylle. David Lynch (2008, 30) luonnehtii kirjassaan ”Catching The Big Fish“ luovaa työskentelyä *aktioina* ja *reaktioina*. Tältä prosessin työstäminen minusta vaikuttikin alusta loppuun monella eri tasolla.

## 5 POHDINTA

Jos pitäisi summata lyhyesti, miten lyhytanimaatio kannattaa tehdä, niin tärkeimmät Tampereen ammattikorkeakoulun animaatiolehtorilta saamani ohjeet olivat projektin alussa: tee animaatiosta lyhyt ja mahdollisimman yksinkertainen. En kuunnellut häntä, mutta nyt olen kantapään kautta oppineena täysin samaa mieltä. Kannattaa miettiä mitä animaatio voi tuoda teokseen, koska se kuitenkin tekniikkana mahdollistaa lähes mitä vain; ilmaisu on taidekontekstissa mielestäni parhaimmillaan surrealistisena ja kielikuvallisena. Tutkielma voi vaikuttaa projektinhallinnolliselta manuaalilta, mutta sitä sen ei kuitenkaan tarkoitus ole olla. Tutkielma on mielestäni taiteilijan näkökulma teostuotannollisiin haasteisiin niin hyvässä kuin pahassa, josta on toivon mukaan apua muillekin kuin animaatiota alotteleville opiskelijoille.

Pixarin ohjaajat olivat sitä mieltä, että tarinan tulisi aina olla animaation tärkein asia (Singer 2007, 57). Richard Williams (2001, 35) puolestaan vaikutti kirjassaan siltä, että tärkeintä animaatiossa on hyvä ja perusteltu liike. Koen molempien ovat oikeassa, mutta mielestäni animaatiotuotannossa tärkeintä on palloilla eri tuotantovaiheiden välillä siten, miten projekti sen mahdollistaa. Testaamalla rajoja voi oppia mikä toimii ja mikä ei. Jos teet itse kaiken, tiedät parhaiten sen, mitä seuraavaksi pitäisi tehdä.

Joskus tuotannolliset maneerit voivat haitata taiteellista ilmaisua. Usein kuitenkin on järkevää luoda toimiva koneisto, joka puhalttaa yhteen hiileen luodakseen jotain ehyttä, ja juuri tähän näistä maneereista on suurta apua. Niin kuin Richard Williams (2001, 16) mainitsi kirjassaan parhaimman animaation olevan pose to pose ja straight ahead – animaatiometodien sekoitus, mielestäni myös koko animaatiotuotantoprosessi tulisi olla suunnitelmallisen ja suunnattoman ilmaisun symbioosi. Näin tekijöiden aistit pysyvät avoinna intuitiivisille oivalluksille, mutta teoksen intentio pysyy samana. Tässä nimenomaan indie –tuotanto on parhaimmillaan. Mitä suurempi tuotantotiimi, sen hankalempi kokonaisuutta on hallita.

## LÄHTEET

Thomas, F. & Johnston, O. 1981. The illusion of life.

White, T. 2009. How to make animated films. Burlington & Oxford: Elsevier.

Byrne, M. T. 1999. The art of layout and storyboarding. Leixlip: Co. Kildare.

Singer, G. 2007. Animation World Magazine: The secret of Pixar storytelling .

Cleese, J. 2013. John Cleese on Creativity.

<https://www.youtube.com/watch?v=AU5x1Ea7NjQ>

Lynch, D. Catching the big fish.

Hewlett, J. 2005. Gorillaz – Feel Good Inc. Nähty 18.04.2014.

[https://www.youtube.com/watch?v=MRyPSOyC7\\_c](https://www.youtube.com/watch?v=MRyPSOyC7_c)

Coffin, P. & Renaud, C. 2013. Despicable Me 2. Nähty 18.04.2014.

<https://www.youtube.com/watch?v=uHrguUH1qz4>

Williams, R. 2001. Animator's survival kit. London & New York: Faber & Faber.

Rodrigues, N. A., Bouachéria, O., Chheng, J., Hary, S., Kevin, A., Malassagne, U. & Monier, F. 2010. Le Royaume. Nähty 18.04.2014.

<http://vimeo.com/13810139>

Rodrigues, N. A., Bouachéria, O., Chheng, J., Hary, S., Kevin, A., Malassagne, U. & Monier, F. 2010. Le Royaume making of. Nähty 18.04.2014.

<http://vimeo.com/14567098>

Vreeland, R. 2013. Philosophy of Music Design in Games.

[https://www.youtube.com/watch?v=Pl86ND\\_c5Og](https://www.youtube.com/watch?v=Pl86ND_c5Og)

Brinkmann, R. 1999. The Art and Science of Digital Compositing. San Francisco:

Morgan Kaufmann.

Kahrs, J. 2012 Paperman and the future of 2d animation. Nähty 13.2.2014.  
<https://www.youtube.com/watch?v=N0CxXAsw0J8&list=PL3411EDE04EB0E5AC>

Vial, A., Brunet, M., Martin, L. & Garcia M. 2011. OZO. Nähty 1.3.2014.  
<http://vimeo.com/45102468>

Gies, D. 2010. Do You Know What Nano Means? Nähty 1.10.2013.  
<https://www.youtube.com/watch?v=wV0t6smYm8M>

Guillaume, R. 1995 The Lion King: The Making of a Walt Disney Masterpiece. Nähty 22.4.2014. <https://www.youtube.com/watch?v=WmcJthJmF98>

Schenk, S. & Long B. 2012. The Digital Filmmaking Handbook. Boston: Course Technology PTR